AGB-BFZJ-JPN

取扱説明書

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「F-ZERO ファルコン伝説」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

カードeリーダー＋ 対応

F-ZERO プロローグ

F-ZERO 4220539-5584218ZA-33CKH-PPDS

ときは西暦2201年。

人類はすでに宇宙に進出し、科学文明はさらに発達し栄えている。しかし現代と比べ貧富の差はさらに拡大し、悪はあいかわらずはびこっている。

そんな中、全宇宙の人々を熱狂させているのが専用のマシンとサーキットを使用して行われる全宇宙規模の高速レース「F-ZERO」である。音速を超えるスピードで疾走するマシンに乗り込み、宇宙各地に設置されたサーキットを転戦しながら、宇宙最速の称号をかけて競い合う未来世界のF-1レースである。

多額の賞金と最高の名誉を求めて全宇宙より集まってくる命知らずのパイロットたち。そんなパイロットたちの中でもひときわ高い人気を集めているのが新人レーサーのリュウ　スザクと謎の覆面パイロット、キャプテンファルコン。二人はどのレースにおいても必ず優勝にからみ、熾烈な戦いを繰り広げている。

しかし、今をときめく人気パイロット、リュウにはもう一つの顔があった。

リュウ　スザクは2051年に任務中の事故で治療不可能な重傷を負いコールドスリープ処理をされた刑事だった。150年後に高機動小隊の手により回復、蘇生したのである。高機動小隊とは、高額なF-ZEROグランプリの賞金・利権に群がる犯罪組織、悪党を取り締まる銀河警察の秘密部隊である。失ってしまった自分の人生に呆然とするリュウ。

しかし150年前の事故のきっかけとなった凶悪犯ゾーダがこの時代に復活し、再びF-ZEROを舞台に暗躍していることを知ったリュウは高機動小隊に参加することを決意する。リュウは過酷なレースを戦い続けながら、自分の過去と決別する戦いをも続けるのである。

22035488-FZF

F-ZERO

もくじ

Contents

操作方法

■レース中の操作方法

Lボタン
左に平行移動
2回連続入力でサイドアタック
L+Rでブースト

✚ボタン
▷右に旋回
◁左に旋回
▽ジャンプ着地時に、スピード維持

STARTボタン
レースを一時中断(ポーズ画面でギブアップできます。→P11)

Rボタン
右に平行移動
2回連続入力で
サイドアタック
L+Rでブースト

Aボタン
アクセル

Bボタン
ブレーキ

SELECTボタン
使用しません

※ボタン操作はオプション画面で変えることができます。 詳しくはP18をご覧ください。

●ブーストについて
レースの2周目から使用可能です。L+Rボタンを同時に押すとブーストがかかりますが、一定量のエネルギーを消費します。

●サイドアタックについて
走行中に、LまたはRボタンを2回連続入力すると、車体が横滑りし、他車にぶつけることができます。これにより、敵車にダメージを与えることができますが、自分はダメージを受けません。

●ジャンプについて
コース上のジャンププレートを通過すると、ジャンプすることができます。着地時に✚ボタンの▽を押しておくと着地のダメージを受けません。

■レース以外の操作方法

Aボタン:項目の決定
Bボタン:項目のキャンセル
✚ボタン:項目の選択
A+B+START+SELECT:リセット

ゲームのはじめ方

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。しばらくして、タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。

タイトル画面

■ネームエントリー

プレイヤーセレクト画面が表示されますので、自分の名前をエントリーしてください。（2人分まで登録することができます）

「NO DATA」を選びAボタンを押すと、名前入力画面が表示されます。✚ボタンとAボタンで名前を入力し、「OK」を選んで決定してください。

プレイヤーセレクト画面

名前入力画面

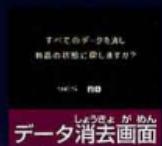
■プレイヤーセレクト

ネームエントリーが完了すると、プレイヤーセレクト画面に戻ります。名前を選び決定してください。

次にメニュー画面が表示されます。遊びたい項目を選択し、Aボタンで決定してください。ゲーム開始時は「ストーリー」「グランプリ」「オプション」「ツウシン」しか選べませんが、ゲームを進めることで他のモードが遊べるようになります。

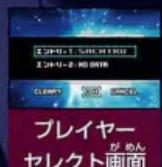
各モードについて→P12
オプションについて→P18

プレイヤーセレクト画面

メニュー画面

データのセーブについて

このゲームはオートセーブです。レースをゴールするとデータが自動的にセーブされます。

全データの消しかた

L+Rボタンを押しながら本体の電源スイッチを入れると、データ消去画面が表示されます。

「YES」を選び、決定してください。

データ消去画面

エントリーネームごとのデータの消しかた

プレイヤーセレクト画面で消したいエントリーネームを選び、SELECTボタンを押します。「CLEAR?」と左下に表示されますので「OK」を選び決定すると、消去されます。

プレイヤーセレクト画面

※一度消したデータは復活させることができません。
間違って消去しないように注意してください。

ゲーム画面の説明

■レース中の画面

●タイム

●スペアマシン

現在持っているマシンの残り数

●順位／出走数

●残り周回数

●コース図

●ライバルチェックマーク

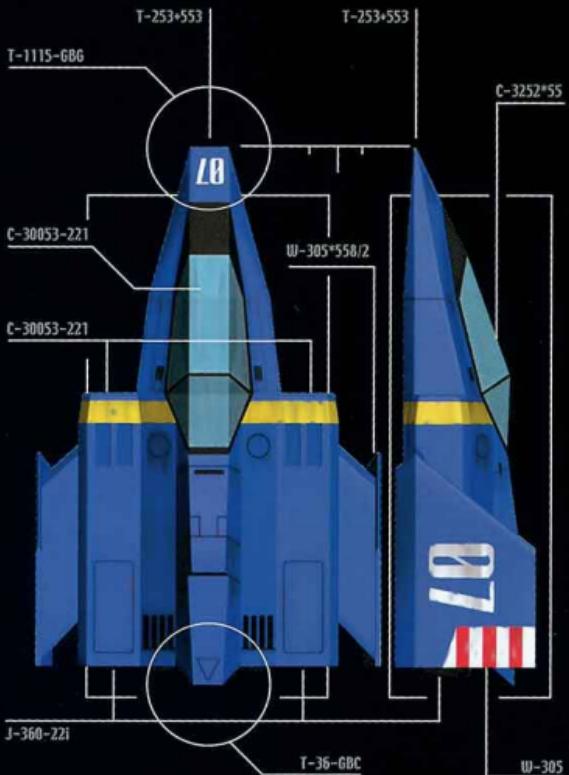
後ろにライバルマシンが近づくと表示され、位置を確認できます。

●エナジーメーター

マシンのエネルギー残量を示し、ダメージを受けるたびに少しずつ減っていきます。
エネルギー残量が0のときにダメージを受けるとマシンは爆発してしまい、リタイアとなります。エナジーメーターはコース上のピットエリアで回復できます。

ピットエリア

また、コース2周目に入ると、ブースター（瞬間的なスピードアップ機能）が使用可能になります。
ブースターでエネルギーを消費したら、ピットエリアで回復しましょう。

●撃墜数

ライバルをリタイアさせた数

●スピードメーター

■コースの仕掛けについて

コース上にはいろいろな仕掛けがあります。ダメージを受けるものもあるので、気を付けて走行しましょう。

ジャンププレート

加速プレート

スピードダウンエリア

爆弾トラップ

■ポーズ画面

レース中にSTARTボタンを押すと、一時中断します。レースをやめたいときは「GIVE UP」を選び決定し、「RETRY?」と表示されたら「NO」を選び決定します。

T-253+553
T-253+553
T-1115-GBG
C-3252*55
C-30053-221
W-305*558/2
C-30053-221
J-360-22i
T-36-GBC
W-305

■ストーリー

シナリオを読み進めながらレースをクリアしていくモードです。ストーリーは、シナリオごとにクリア条件が設定されます。条件をクリアできないと、ゲームオーバーになります。

8人のキャラクターからストーリーの主人公を選択します。
ゲーム開始時はリュウ スザクしか選べません。リュウのシナリオを進めることで、別のキャラクターが選べるようになります。各キャラクターを選択すると、どこまでストーリーが進んでいるかを大まかに表現する「線」が表示されます。

キャラクター選択画面

次に、キャラクターごとのシナリオを選択します。
惑星ごとにシナリオが設定されていて、プレイヤーはすでにクリアした惑星ならいつでも選ぶことができます。
また、各シナリオの結果に応じて賞金を得ることがあります。
所持金はシナリオ選択画面で確認できます。

シナリオ選択画面

シナリオを選択すると「OK?」と表示されますので、「YES」を選び決定してください。ストーリー画面が表示されますので、Aボタンでメッセージを送り、シナリオを読み進めていきます。

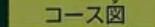
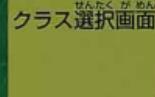
ストーリー画面

■グランプリ

プレイヤーのマシンの他にコンピュータが操作するライバルマシン29台が参加し、合計30台で総合順位を競うモードです。

グランプリモードには、3つのクラス(難易度)があります。

NOVICE:	易しい
STANDARD:	普通
EXPART:	難しい

クラス選択画面

プレイするクラスを選択して、Aボタンで決定します。

プレイするカップを選択し、Aボタンで決定します。ゲーム開始時、「ブロンズ」「シルバー」「ゴールド」の3種類のカップからしか選べませんが、3種類のカップでそれぞれスタンダード以上をクリアすると、「プラチナ」を選択できるようになります。

カップ選択画面

次に、使用するマシンを選択し、Aボタンで決定します。使用できるマシンは、ストーリーモードやグランプリモードの進み具合に応じて増えていきます。

マシン選択画面

各レースの開始時に、惑星名、コース名、コースレイアウトなどの情報が表示されます。

コース図

選択したマシンのセッティングを行います。加速度重視にするか、最高速重視にするかを、グラフのカーソルを左右に動かして決定します。セッティングが終了すると、レース開始です。

マシンセッティング画面

レース終了後、順位と獲得したポイントが表示されます。

リザルト画面

完走できなかった場合、リザルト画面に「RETRY?」と表示されます。
レースを続けるときは「YES」、違うモードで遊ぶときは「NO」を選んでください。

リトライ

※グランプリモードにおけるレースタイムはセーブされません。

〈グランプリのルール〉

- 各レースは5周で行われ、その順位を決定します。クリア条件は、全レースを完走し、カップで優勝することです。
- 各レースで完走すると、ゴール順位によってポイントが加算されます。
- 全レースを走り終えた時点でのポイントが一番多いパイロットが優勝となります。
- クラッシュしても、スペアマシンがある限り、ゲームオーバーにはなりません。
(スペアマシンがなくなるとゲームオーバーです。)

順位表示画面

■タイムアタック

トータルタイムやベストラップの更新を目指すモードです。タイムアタックモードのレースは、グランプリと同様に5周で行います。コースはグランプリモードでプレイしたことのあるものから選択できます。選択できるマシンはグランプリモードと同様です。

※ある条件を満たすと、チャンピオンシップコースが出現します。
※カードe+で読み込んだコースもここで選択でき、いつでもプレイが可能です。（カードe+→P24）

タイムアタックが終了すると、レースリザルト画面が表示されます。
上位5位までのベストトータルタイムと1つのベストラップタイムがランキングに記録されます。

レースリザルト画面

ベストトータルタイムを更新するとゴーストがセーブできます。（1カートリッジに1データのみ）ゴーストはコースセレクト時にRボタンでON・OFFを切り換えてください。

■トレーニング

好きなコースを選んで、走行練習をすることができます。
このモードでは、周回数、敵車数、クラス（敵車出現指定時のみ）を設定することができます、自分の好みに合わせて調整してください。

練習走行内容調整画面

選択できるコースとマシンはタイムアタックモードと同様です。

■ゼロテスト

ストーリーモード専用コースや、グランプリモードで使用されたコースの一部分を切り出したコース（赤色）でのタイムアタックを目的としたモードです。

S・A・B・Cの4つのクラスからプレイする難易度を選択し、Aボタンで決定します。難易度は、ゲーム開始時にはCクラスしか選択できません。Cクラスをクリアする とBクラスがプレイ可能になります。

クラスセレクト画面

各クラスには12のテストがあり、それぞれコースと使用マシン、目標タイムが設定されています。

テストセレクト画面

※ゼロテストモードでは、マシンのセッティングはできません。

挑戦するテストを✚ボタンで選択し、Aボタンで決定すると、レーステストを開始します。

テストが終了すると、その結果が表示されます。目標タイムは3つ設定されていますが、そのいずれかを更新すると、そのテストのカーソル位置にカップ（金・銀・銅）が表示されます。

テスト結果画面

■オプション

操作方法や、BGMのON/OFFの設定を変更することができます。

✚ボタン△▽で項目を選び、Aボタンを押します。✚ボタンで設定を切り換え、Aボタンを押すと項目に戻ります。「OK」を選び決定すると設定完了です。

オプション画面

※レースでP6・P7に記載されている操作方法で操作できなくなった場合は、コントローラの設定が変更されている可能性があります。設定を初期状態に戻すと、P6・P7の操作方法通りにレースで遊ぶことができます。

<コントローラ設定 初期状態>

アクセル	A
ブレーキ	B
ブースト	L+R
サイドアタック	L・LANDR・R

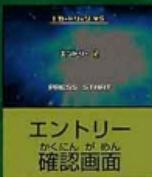
■ツウシン

通信ケーブルを使って、通信対戦をしたり、カードe+からコースデータを転送したりするモードです。

- ●1カートリッジVS→P20
- ●マルチカートリッジVS→P22
- ●カードe+→P24

※ツウシンを行う前に、通信ケーブルの接続を確認してください。詳しくはP25～P27を参照してください。

●1カートリッジVS

1個のカートリッジを使用し、2～4人で対戦ができます。

※コースとマシンは1つに限定されます。

1Pが1カートリッジVSを選び決定すると、1Pの画面にエントリー確認画面が表示されます。エントリー人数を確認し、「PRESS START」と表示されたらSTARTボタンを押してください。

エントリー確認画面

※このとき1P以外の本体では、GAMEBOYの文字が表示されています。

次にプレイヤー全員の画面にデータ転送画面が表示されます。
データの転送にはしばらく時間がかかります。

1Pデータ転送画面

○データの転送に失敗した場合

データの転送に失敗すると、転送失敗画面が表示されます。
ケーブルの接続を確認し、最初の手順からやり直してください。

1P転送失敗画面

データの転送に成功すると、1Pの画面に「PRESS START」と表示されます。STARTボタンを押すと、プレイヤー全員の画面にマシン確認画面が表示されます。回転しているマシンが自分のマシンになります。1PがSTARTボタンを押すと、次にコース画面が表示されます。

マシン確認画面

コース画面が表示され、1PがSTARTボタンを押すと、レース開始です。
グランプリと同様に、コース5周で対戦しますが、クラッシュしてもゲームオーバーにはならずに、その付近から再スタートできます。

コース画面

●マルチカートリッジVS

2～4人で対戦ゲームができます。プレイするには人数分のカートリッジが必要です。

プレイヤー全員がマルチカートリッジVSを選んで決定し、エントリー確認画面を表示します。エントリーネームとエントリー人数を確認し、1Pの画面に「OK」と表示されたらSTARTボタンを押してください。

エントリー確認画面

※エントリー人数が違っている場合は、通信ケーブルの接続を確認して、最初の手順からやり直してください。

次にマシン選択画面が表示されます。それぞれ自分のマシンを選択し、決定してください。2人、3人で対戦する場合は、CPUマシンを選択し決定します。
1Pの画面に「PRESS　START」と表示されたら、STARTボタンを押してください。

マシン選択画面

次にカップ選択画面が表示されます。いずれかのプレイヤーがカップを決定すると次へ進みます。

カップ選択画面

コース選択画面が表示されたら、いずれかのプレイヤーがコースを選択してください。コースが決定するとレース開始です。

コース選択画面

※グランプリで走ったことのないコースは選択できません。（誰か1人でも走っていれば選択できます。）グランプリと同様に、コース5周で対戦しますが、クラッシュしてもゲームオーバーにはならずに、その付近から再スタートできます。

●カードe+

通信ケーブルを使って接続したカードeリーダー+に、「F-ZERO ファルコン伝説 カードe+」を通すと、マシンやコースのデータを転送することができます。
転送を始める前に、カードeリーダー+を正しく接続してください。(接続方法はP25)

※1Pは「F-ZERO ファルコン伝説」のカートリッジをセットしている方、2Pはカードeリーダー+をセットしている方になります。

1Pのメニュー画面で「ツウシン」モードを選び、次に「カードe+」を選んでください。待ち受け画面が表示されたら、カードを2Pのカードeリーダー+に通してデータを読み込ませます。

1P待ち受け画面

カードの読み込みに成功すると、2Pの画面にメッセージが表示されます。

2P転送準備完了画面

メッセージの指示に従い、1PでAボタンを押すと、データの転送が始まります。

2Pデータ転送画面

データ転送終了後は、1Pの本体の画面の指示に従ってください。

詳しくは、「F-ZERO ファルコン伝説 カードe+」の取扱説明書を参照してください。

2Pデータ転送終了画面

■カードeリーダー+のつなぎ方

用意するもの			
	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP ゲームボーイ プレーヤー (ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む)	いずれか	2台
	ゲームボーイアドバンス専用カードeリーダー+		1台
	ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル(AGB-005)		1本
	「F-ZERO ファルコン伝説」カートリッジ		1個
	「F-ZERO ファルコン伝説 カードe+」		

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、1Pの本体に**カートリッジ**をセットし、2Pの本体に**カードeリーダー+**をセットしてください。
2. 1Pの本体に**むらさき色のプラグ**が接続されるように、1Pの本体の外部拡張コネクタと2Pのカードeリーダー+の外部拡張コネクタに通信ケーブルを接続してください。
   ※カードeリーダー+をセットされる機器がゲームボーイアドバンスSPの場合、通信ケーブルをゲームボーイアドバンスSPの外部拡張コネクタ1に接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、P24とカードeリーダー+取扱説明書をご覧ください。(通信プレイに関する注意はP27参照)

1P　2P　または　または

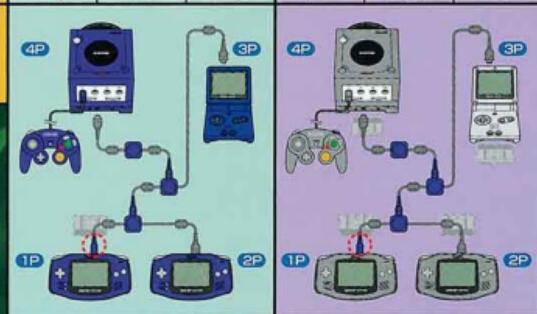
※1Pの本体をゲームボーイアドバンスSPやゲームボーイプレーヤーにしてプレイすることもできます。

■通信ケーブルのつなぎ方

用意するもの

対戦モード	1カートリッジVS(P20)			マルチカートリッジVS(P22)		
プレイ人数	2人	3人	4人	2人	3人	4人
ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP ゲームボーイ プレーヤー (ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む) いずれか	2台	3台	4台	2台	3台	4台
「F-ZERO ファルコン伝説」カートリッジ	1個			2個	3個	4個
ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル(AGB-005)	1本	2本	3本	1本	2本	3本
4人対戦時の接続図 右図を参考に通信ケーブルと各本体を接続してください。 (プラグの色に注意)						

■接続方法

1. 全ての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
   (1カートリッジVSの場合は1Pにセットしてください。)
2. 通信ケーブルどうしを接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
   (1カートリッジVSの場合は**むらさき色のプラグ**を接続した人が**1P**になります。)
3. 全ての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、P20、P22をご覧ください。

※2人または3人で遊ぶ場合、使用しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。

※1Pの本体をゲームボーイアドバンスSPやゲームボーイプレーヤーにしてプレイすることもできます。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
●指定以外の接続をされているとき。
●1カートリッジVS時に、1P以外の本体にカートリッジがセットされているとき。

上達へのアドバイス

F-ZEROにはさまざまなテクニックが存在します。上手に走れるようになるテクニックを紹介しますので、ぜひ身につけてください。

ブラストターン

操作：AボタンON→OFF→ON

アクセルを踏みなおすことによるエンジン点火により、マシンは一瞬、前方への瞬発力を得られます。コーナリング中や、バランスを崩したときに使用しましょう。

※きついコーナーでブラストターンを用いると、コーナーを高速でクリアできます。
ただし、マシンによってタイミングが違いますので、いろいろ試してみましょう。

ロケットスタート

操作：AボタンON

スタート前のシグナルのカウント中にアクセル（Aボタン）を踏んでエンジンを温めておくと、スタート時にロケットスタートします。

※マシンによってアクセルを踏み始めるタイミングが違います。アクセルを早く踏みすぎると、エンジンがオーバーヒート状態になり、加速が鈍くなります。

ロングジャンプ

操作：AボタンON＋✚ボタン▽

ジャンプ中に✚ボタンの▽を押すことでマシンの機首が上がり、浮力を得られてロングジャンプします。ロングジャンプでコースのショートカットができる場合もあります。

F-ZERO
リュウ スザク
150年の時を経て2201年に蘇ったパイロット。
その活躍はF-ZEROグランプリだけでなく様々な場面で目撃することが出来るであろう。
ドラゴンバード
銀河警察の最新技術のすべてを投入した最新型のF-ZEROマシン。
その性能は万能型で操作しやすいマシンであるが上級者のハードなテクニックにも対応出来るポテンシャルを持つ。
00

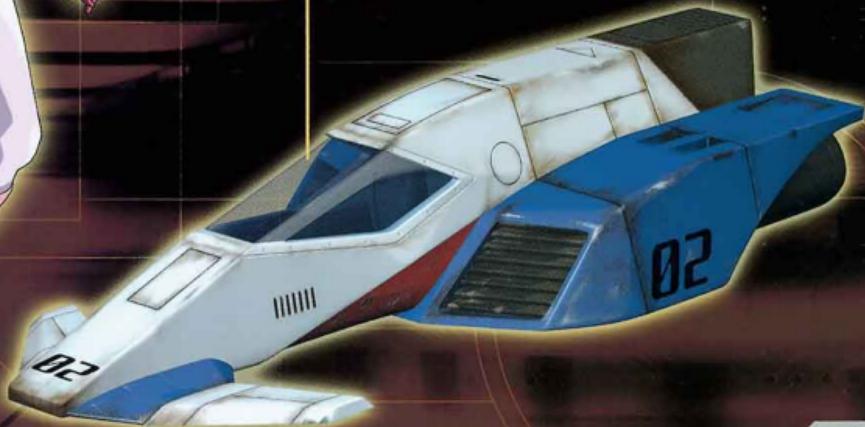
F-ZERO

キャプテン ファルコン

存在は謎に包まれており、「単なる賞金稼ぎでは無いのでは?」と言う声も多い。いつか彼のすべてを目の当たりにする日が来るかもしれない。

ブルーファルコン

F-ZEROグランプリの象徴的存在である大人気の青いマシン。パイロットである賞金稼ぎのキャプテン ファルコンによって徹底的にチューニングが施されており、その優勝回数も数知れない。
そんなマシンだがハンドリング、グリップ、加速のバランスは抜群に良く、お勧めの一台だ。

F-ZERO

ジョディ サマー

高機動小隊のリーダー。
彼女自身は隊員に対して普段はとても厳しいが、女らしい一面を覗かせることも。リュウをF-ZEROパイロットとして蘇生させたのは彼女の意思による。

ホワイトキャット

その優雅かつ戦闘的なフォルムはジョディそのものを象徴している様だ。ブーストやボディ性能はやや劣るがそれに取って変わる素晴らしいグリップ性能を持つマシン。

F-ZERO

ジャック レビン

女性に人気のパイロット。リュウの仲間でありライバルでもある。ジョディによく叱られる。

アストロロビン

ブースト性能はやや劣るが、ボディ、グリップの性能は素晴らしく、コースによってはドラゴンバードをも圧倒する走りをみせる。しかしながらジャック自身がお調子者でついついミスを犯してしまうので、なかなか優勝にはこぎつけていない。

サムライ ゴロー

レッドキャニオンを拠点に宇宙を駆け回る有名な盗賊。
ゴロー自身はキャプテン ファルコンがライバルと勝手に決め付けている。

ファイアスティングレイ

頑丈なボディとグリップ力が魅力だが、ブーストも含めその加速力に問題がある。しかしスピードに乗ってしまうとその最高速は他のマシンを圧倒するだろう。

リサ ブリリアント

サムライ ゴローの女房でゴロー自身も彼女には頭が上がらない。
ゴローには大勢の部下が存在するが、彼女にあこがれてゴローの部下になった輩も少なくないようだ。

パンツァーエメラルド

ドライビングテクニックも一流のリサ ブリリアントが乗り込むマシン。
基本性能はゴローのマシンに近いが、ゴローのマシン性能を上回っている分、操作にはテクニックが必要だ。

ゾーダ

ブラック シャドーの手によってこの時代に蘇った極悪犯罪者。リュウとは浅からぬ因縁がある。

デスアンカー

このマシンはブラック シャドーが銀河警察から盗み出した惑星間弾道ミサイルを改造したものだ。元がミサイルだけにそのブースト性能は素晴らしいがその分ボディの弱さも否めない。本来は兵器なので起爆装置が残されたままになっているが、このことはゾーダには知らされていない。

ブラック シャドー

ブラック シャドーは銀河中から指名手配されているが、治外法権であるF－ZEROサーキットには我物顔でその姿を現す。彼がエントリーしたレースでは必ずといって良いほど大事故が続出する。

ブラックブル

犯罪組織ダークミリオンの首領、ブラック シャドーのマシン。他のマシンを圧倒する最高速とボディの頑丈さは宇宙でも指折りの性能だ。しかしその分マシンの重量も半端でなく加速性能にも大きく影響している為、乗りこなすにはそれなりのテクニックが必要になってくる。

STAFF CREDITS

DIRECTORS
Yutaka HIRATA
Azusa TAJIMA

SUPERVISOR
Takaya IMAMURA

GAME SCENARIO
Yutaka HIRATA
Nobuhiro KURONUMA

MAIN PROGRAMMING
Toshiyuki EBISAWA

RACE PROGRAMMING
Kazuhiko KIRINASHIZAWA

SUB PROGRAMMING
Yuichi SAWAI
Kohdai UNO

SCENE DESIGN
Yoshihiro MATSUYAMA
Takahisa AOYAMA

MACHINE DESIGN
Seiji HASUKO
Noriko HOTTA

CHARACTER DESIGN
Mika MAEDA
Shiro ENDO

COURSE DESIGN
Yutaka HIRATA

MUSIC COMPOSITION
Kenji HIKITA

PACKAGE DESIGN
Ryusuke YOSHIDA

MANUAL EDITION
Sachiko NAKAMICHI
Masayuki OKADA

DEBUG
SUPER MARIO CLUB

PUBLIC RELATIONS
Katsuhito YAMAUCHI
Takeshi FURUTA

SPECIAL THANKS
Ryota TAKAHASHI
Rie KIMURA
Masao YAMAMOTO
Isshin SHIMIZU

PRODUCER
Hitoshi YAMAGAMI

GENERAL PRODUCERS
Masahiro YONEZAWA
Takehiro IZUSHI

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru IWATA

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。